DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

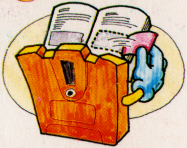
FMC-MET

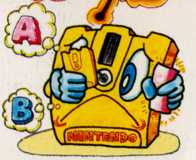
メトロイド™

Nintendo®

ディスクカードを書き換えたキミのための

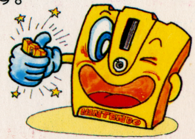
じょうずなシールのはりかた

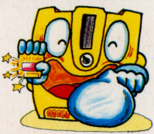




1　まず右のページのディスクカード用の四角いシールを１枚、きれいにはがします。

2　SIDE　AとSIDE　Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょうネ。





3　もう１枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。

4　シールの四隅をもう１度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう！

注意!

●ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、このシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

▼メトロイド　SIDE A用シール

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

SIDE
A

メトロイド™

© 1986 Nintendo　MADE IN JAPAN

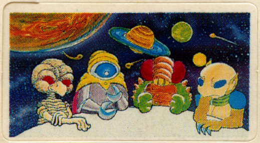
▼メトロイド　SIDE B用シール

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

SIDE
B

メトロイド™

© 1986 Nintendo　MADE IN JAPAN



メトロイド™

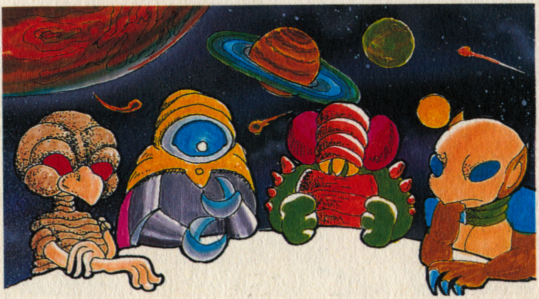
もくじ

●メトロイド ストーリー……6
●メトロイドをはじめるための前準備（まえじゅんび）は、こんなふうにやろう!……12
●ゲームを進（すす）めていくためにこれだけは覚（おぼ）えてほしい注意事項（ちゅういじこう）……18
●マザーブレインをめざして実際（じっさい）にキミのサムスの戦（たたか）いを始（はじ）めよう……23
●要塞惑星（ようさいわくせい）ゼーベスには、数多（かずおお）くの敵（てき）キャラが出現（しゅつげん）する!……28
●ゲーム攻略（こうりゃく）のカギはパワーアップアイテムを捜（さが）し出（だ）すことだ!……44
●これだけは覚（おぼ）えておいてほしい注意事項（ちゅういじこう）……50

メトロイド™

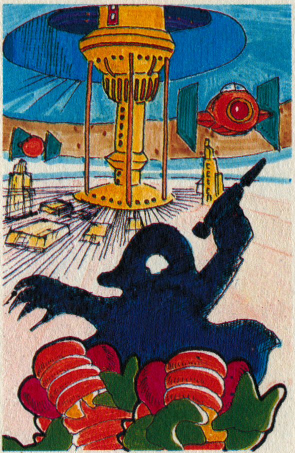
ストーリー

コスモ歴2000年代、銀河系では、多くの惑星からの代表者からなる、議会をもとに「銀河連邦」を設立し、繁栄の時代を迎えていた。文明や文化の交流が盛んに行われ、多

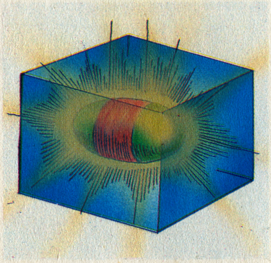


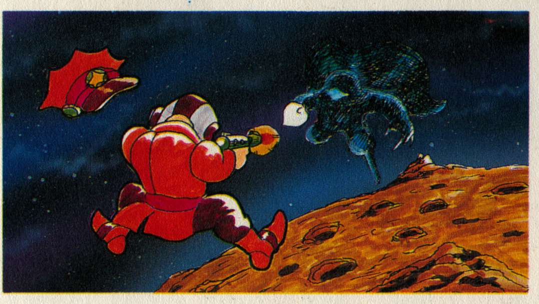
くの星間連絡船も行き来していたが、一方でその船を襲う宇宙海賊も現われた。

　連邦局は銀河連邦警察を組織したが、海賊の攻撃は強力で広大な宇宙の中で捕えることは困難であった。そこで連邦局では連邦警察とは別に勇猛果敢な戦士たちを集め、海賊たちと戦わせた。彼らは宇宙戦士（スペース・ハンター）と呼ばれ、海賊を捕え賞金を受け取る、宇宙の賞金稼ぎであった。

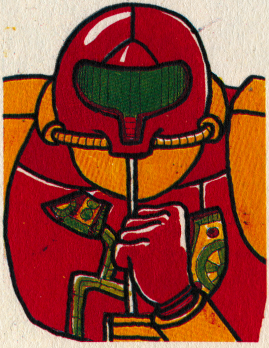


コスモ歴２０Ｘ５年、重大な事件が起きた。外宇宙調査船が宇宙海賊に襲われ、「惑星ＳＲ３８８」で発見された未知の生命体のカプセルを奪われてしまったのである。生命体は一種の浮遊生命体で、β線を24時間照射すれば活動を再開し増殖する。しかもＳＲ３８８星の文明は、何者かによって破壊された疑いがあり、発見された生命体に原因がある可能性が強かった。不用意に増殖させると非常に危険なのだ。この生命体を「メトロイド」と名付け地球へ持ち帰ろうとしたところを、宇宙海賊に奪われてしまったのだ！



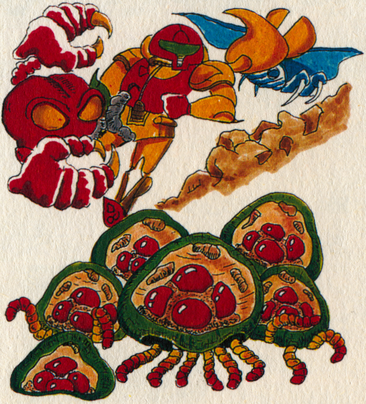


「メトロイド」が海賊の手によって増殖され、武器として使われるようになれば銀河文明が破滅してしまう。連邦警察は必死の捜索の末、海賊の本拠地「要塞惑星ゼーベス」を発見、総攻撃を行ったが、海賊の抵抗は強く、攻め落とすことはできなかった。要塞の中心部ではメトロイドを増殖させる準備が着々と進められているらしい。



連邦警察は最後の手段として宇宙戦士をゼーベスの内部に侵入させ、要塞の中心であるマザーブレインを破壊する作戦を決定。選ばれた宇宙戦士が「サムス・アラン」である。彼は最も優秀な宇宙戦士であり、絶対不可能といわれた数多くの事件を解決してきた。全身にサイボーグ強化手術をうけ超能力も身につけた人物で、敵のパワーを吸収する彼のスペース・スーツは海賊たちにも恐れられていた。しかし彼の真の正体はまったく謎に包まれていた。

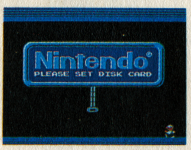
惑星ゼーベスは自然の要塞で、外側は特殊な岩におおわれ、内部が複雑な迷路になっている。しかも、海賊の手によって様々な仕掛けや〝わな〟がはりめぐらされており、いたるところに不気味な海賊の手下が待ちうけている。サムスはゼーベスの侵入に成功。残された時間は少ない。サムスはメトロイドを倒し、銀河文明を救えるだろうか？



メトロイドを始(はじ)めるための前準備(まえじゅんび)は、こんなふうにやろう！

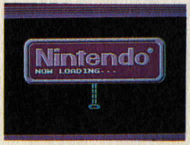
ディスクシステムゲームを起動(きどう)しよう

ファミリーコンピュータ本体(ほんたい)とRAM(ラム)アダプタ、ディスクドライブを正(ただ)しく接続(せつぞく)し本体(ほんたい)をON(オン)！　するとタイトル画面(がめん)が出(で)てくるので、ディスクカードのSIDE(サイド) A(エー)を上にしてセット。画面(がめん)が出(で)ないときは接続(せつぞく)を確認(かくにん)しよう。

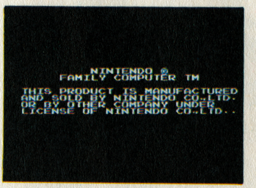


Nintendo
PLEASE SET DISK CARD

→



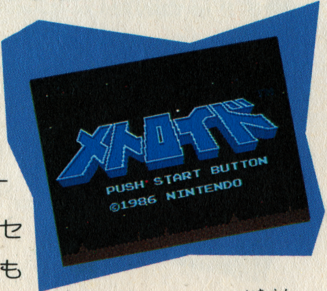
Nintendo
NOW LOADING...



NINTENDO ®
FAMILY COMPUTER TM

THIS PRODUCT IS MANUFACTURED
AND SOLD BY NINTENDO CO.,LTD.
OR BY OTHER COMPANY UNDER
LICENSE OF NINTENDO CO.,LTD..

“NOW LOADING…” という画面のあとしばらく待つと、左の画面が出てくる。もし〝A,B SIDE ERR.07と出たときは、SIDE A、Bをもう１度よく確認して、SIDE Aを上にしてセットしよう！



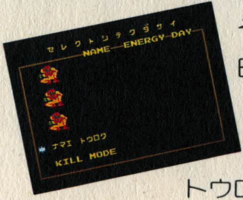
するとお待ちかねの右のようなタイトル画面が出てくる。画面の指示どおりにSTARTボタンを押すとモードセレクト画面へ進める。もしうまく起動しなかったときは、52ページの一覧表で原因を調べて、必要な処置をしよう！

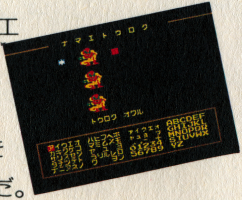
ゲームをはじめるまえに まずキャラクタをつくる

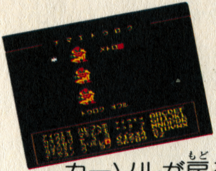
キミが買ったばかりのディスクカードの中には、ゲームの主人公サムスはいない。サムスは、プレイヤー自身が登録することによってはじめて、作られるんだ！

●まずは名前登録からはじめてみよう！

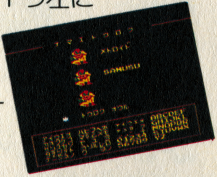
ディスクカードのSIDE Aをセットしてタイトル画面が出たらSTARTボタンを押そう！そして左の画面が出たら、SELECTボタンでカーソルを「ナマエトウロク」に合わせて、STARTボタンを押すと右の画面が出てくるんだ。


セレクトシテクダサイ
NAME ENERGY DAY
ナマエ トウロク
KILL MODE


ナマエトウロク
トウロク オワル
ABCDEF
GHIJKL
MNOPQR
STUVWX
YZ
01234
56789

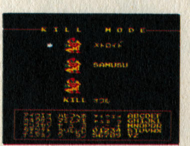

メトロ
トウロク　オワル

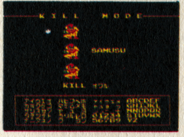
そして、十字(じゅうじ)ボタンで下(した)わくの文字(もじ)を選択(せんたく)し、Ⓐ(エー)ボタンで決定(けってい)。訂正(ていせい)したいときはⒷ(ビー)ボタンを押(お)せば、1つ左(ひだり)にカーソルが戻(もど)る。終(おわ)ったら、「トウロク　オワル」にカーソルを合(あ)わせてSTART(スタート)ボタンを押(お)そう。


メトロイド
SAMUSU
トウロク　オワル

●サムスを作(つく)りかえたいときには

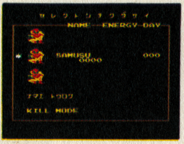
「KILL　MODE」(キル　モード)にカーソルを合(あ)わせSTART(スタート)ボタンを押(お)す。作(つく)り直(なお)したいサムスにカーソルを合(あ)わせSTART(スタート)ボタンを押(お)し名前(なまえ)を消(け)す。そして「KILL(キル)オワル」にカーソルを合(あ)わせスタートボタンを押(お)す。


KILL　MODE
メトロイド
SAMUSU
KILL　オワル


KILL　MODE
SAMUSU
KILL　オワル

●いよいよゲームがスタートするぞ！

SELECTボタンで名前登録してあるサムスのひとりを選んでSTARTボタンを押す。そしてSIDE Bを上にセットすれば、スタートだ。


セレクトシテクダサイ
NAME ENERGY DAY
SAMUSU 0000 000
ナマエ トウロク
KILL MODE

→

Bメンヲ セットシテクダサイ

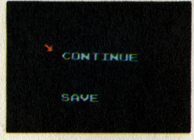
GAME OVERになってしまったら

●コンティニューの場合は

SELECTボタンでCONTINUEを選び、STARTボタンを押す。サムスの機能はそのままで、ゲームオーバーになった面の最初から始められる。

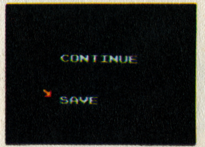
GAME OVER

↓


CONTINUE
SAVE

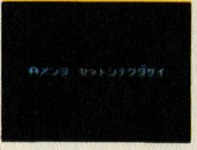
●セーブしたい場合は

SAVEをセレクトして、STARTボタンを押し、下の写真のようなメッセージが出たらSIDE Aをする。サムスの機能などが記録されるよ。



CONTINUE

SAVE



Aメンヲ セットシテクダサイ

セーブされる内容は…

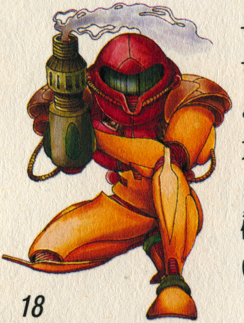
●サムス自身の持つ機能（取ったエネルギータンクの数、取ったパワーアップアイテム、取ったミサイルの数）●サムスのエネルギーが0になった回数●倒した主な敵（小ボスetc.）●ゲームに要した総時間●プレイヤーが登録したサムスの名前

●ゲームを途中でやめたいときには…

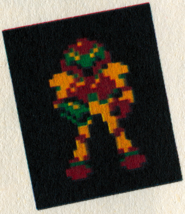
STARTボタンでポーズをかけてコントローラⅡのⒶボタンと十字ボタンの上を同時に押そう。

ゲームを進めていくために
これだけは覚えてほしい
注意事項

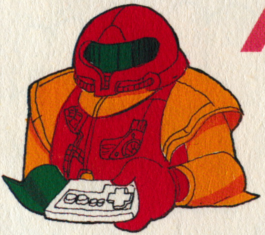
巨大機械生命体
マザーブレインを破壊しろ！



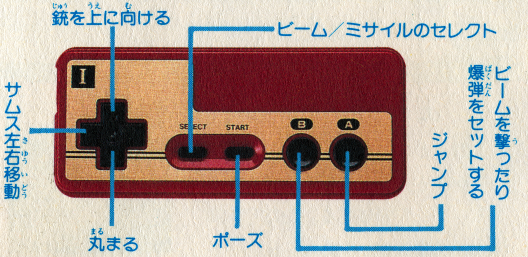
サムスの目的は基地面にあるマザーブレインを破壊することだ。途中、アイテムを捜し、小ボスを倒して進んでいこう。



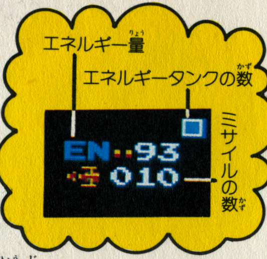
コントローラの使いかた



コントローラⅠのみを、使う。十字ボタンでサムスを動かす。Ⓐボタンでジャンプ、SELECTボタンで武器を選び、Ⓑボタンで敵を攻撃する。


銃を上に向ける
ビーム／ミサイルのセレクト
ビームを撃ったり爆弾をセットする
ジャンプ
サムス左右移動
丸まる
ポーズ
I
SELECT
START
B
A

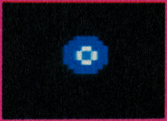
画面上の表示部分のみかたは…


エネルギー量
エネルギータンクの数
ミサイルの数
EN..93
010

右の写真のように、ゲーム中はサムスのデータが画面表示されるようになっている。最初はエネルギーの表示だけだ。途中、エネルギータンクやミサイルを取ると、その数も表示されるようになる。サムスのデータを把握しよう！

エネルギーボールを取ると…

敵を倒すとエネルギーボールを出すことがある。これを取るとサムスのエネルギーが回復する。ただし、99以上にはならないからね。



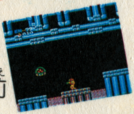
アイテムを捜し出し、サムスをパワーアップさせることが、ゲーム攻略の決め手だ！

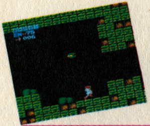
ゲームスタート時のサムスは、ショートビームしか持っていない。アイテムのある部屋を捜してアイテムを取ると、サムスがパワーアップするぞ！

パワーアップすると、波動ビーム、スクリューアタック、爆弾などが使え、様々な攻撃ができるようになるんだ。アイテムは10種類ある。たくさん集めて、キミのサムスをパワーアップさせよう！

■要塞ゼーベスの中は3エリアに分かれる

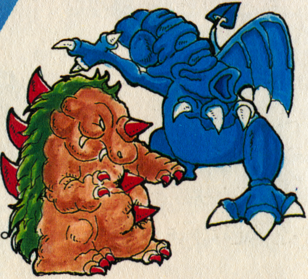
要塞内にはブリンスタ（岩の面）、ノルフェア（火の面）、ツーリアン（基地の面）の３エリアがある。前の２エリアをクリアしないとツーリアンには進めないぞ。





小ボスの部屋を捜し出して退治しよう！

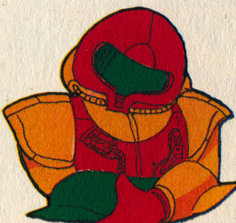
ブリンスタとノルフェアの２つの面には、小ボスの部屋が隠されている。小ボスを倒してはじめて、その面をクリアできたことになる。



マザーブレインをめざして実際にキミのサムスの戦いを始めよう

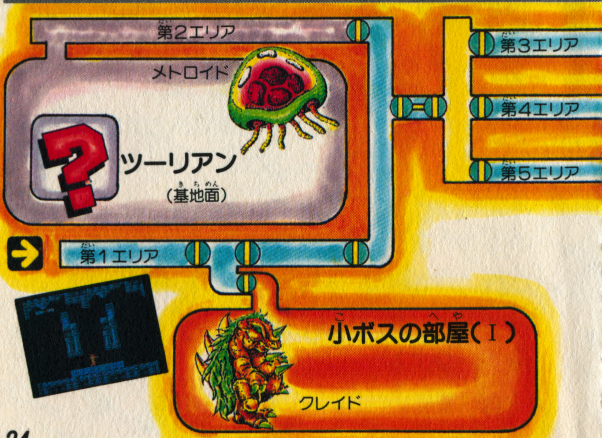
広大な迷路をクリアしよう

要塞惑星ゼーベスの中は複雑に入り組んだ迷路になっているんだ。むやみに進んでいくと迷ってしまうから、気をつけよう。次のページの全景図を参考に、自分が今どのあたりにいるのか、確認しながら進んでいこう。自分でマップをつくるのも効果的だぞ！

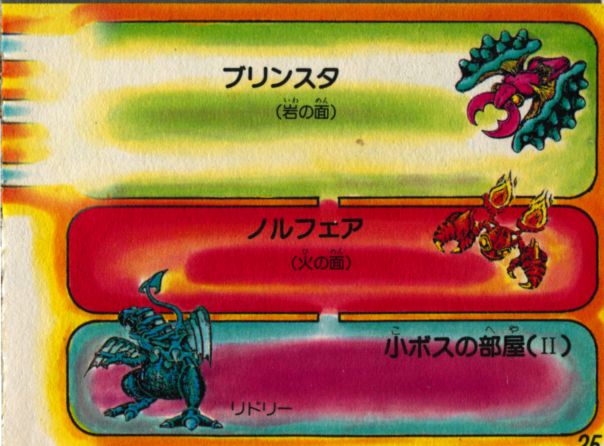


これが要塞惑星ゼーベスの全景図なのだ！

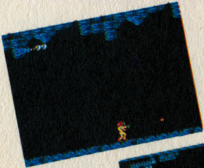
要塞惑星ゼーベスの中は、下のイラストのようになっている。ブリンスタとノルフェアには小ボスの部屋が隠されているんだ。小ボスの部屋を捜し、

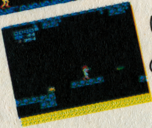

第2エリア
メトロイド
ツーリアン
（基地面）
第3エリア
第4エリア
第5エリア
第1エリア
小ボスの部屋（Ⅰ）
クレイド

２匹の小ボスを退治すると、ツーリアンに通じるエリアに橋がかかり、マザーブレインのいる基地内部へと進める。またところどころにあるゲートには、ビーム１発で開く青いもの、ミサイル５発の赤いもの、ミサイル10発のものの３種がある。


ブリンスタ
（岩の面）
ノルフェア
（火の面）
小ボスの部屋（II）
リドリー

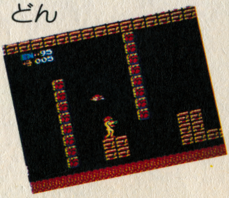
すべてのエリアはブリンスタから始まる





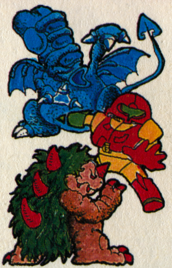
ゲームのスタート地点では強敵が少ないので、着実に敵を倒しパワーアップアイテムを取っていこう。注意したいのは水の部分。水中に落ちるとエネルギーが減るぞ。

難関、ノルフェアの炎の海に挑め！



炎の海に落ちると、サムスのエネルギーが、どんどん減ってしまう。足場が狭いので、ジャンプしたあと確実に着地することだ。

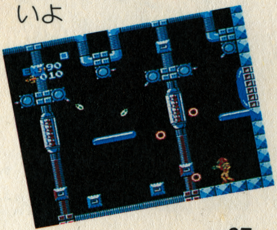
2匹の小ボスが、サムスを待っている！



ブリンスタとノルフェアでは小ボスの部屋を捜し小ボスを倒そう。どこかに小ボスの部屋に通じるエリアがあるはず。パワーアップして進んでいこう！

マザーブレインを破壊すると何かが起こる!?

2匹の小ボスを倒したら、いよいよ最終のツーリアンだ。メトロイドはあるアイテムがないと倒せないぞ。そして巨大機械生命体マザーブレインの正体は？



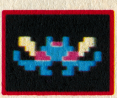
要塞惑星ゼーベスには、数多くの敵キャラが出現する！

性格の違う多くの敵キャラたちが出現し、サムスの行く手をさえぎる。出現する場所や動きかた、有効な倒しかたを覚えてゲームを進めていこう!!

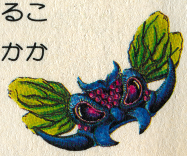
岩

まずはブリンスタの敵キャラ

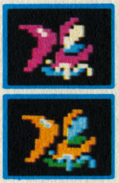
ブリンスタでは7種類の敵キャラが出現する。着実に倒し、先にススメ！

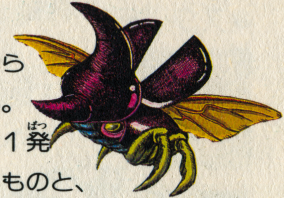


●メロ 岩や壁を通りぬけることができる。集団でおそいかかってくる習性がある。

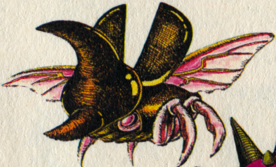


●ゼブ

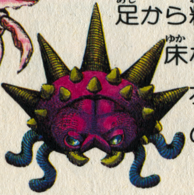




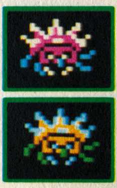
ところどころにある、通風口から飛びだしてくる。ノーマルビーム１発で倒せる黄色のものと、２発当てないと倒せない赤色のものがいるので注意！

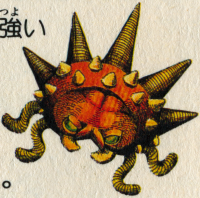


●ジーマ



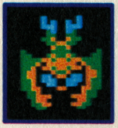
足から粘液を出しながら床などにそって上下左右に進む攻撃力の強い

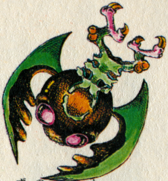




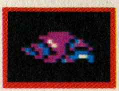
赤色のものと弱い黄色のものの２種類ある。

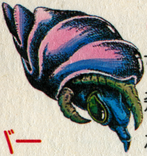
●スクリー　天井（てんじょう）にはりついて待（ま）ちぶせていて、サムスが近（ちか）づくと回転（かいてん）しながら攻（こう）撃（げき）してくる。



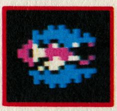


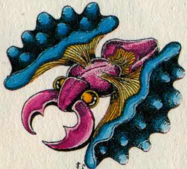
●リッパ　頭脳（ずのう）を持（も）たず、ゆっくりとまっすぐ飛（と）んでいるだけの不思議（ふしぎ）な生物（せいぶつ）だ。



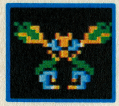


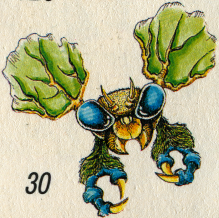
●ウエーバー
ひらひらと不規則（ふきそく）に飛（と）びまわっていて、撃（う）ちにくい。かなりの強敵（きょうてき）だ。





●リオ
上（うえ）の壁（かべ）から、サムスに向（む）かって飛（と）んでくる強敵（きょうてき）。攻撃力（こうげきりょく）の強（つよ）い赤色（あかいろ）と弱（よわ）い黄色（きいろ）の２種類（しゅるい）。



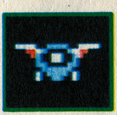


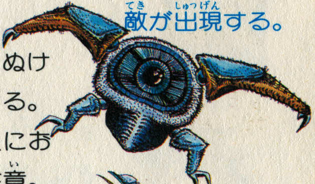
小
ボス

小ボスの部屋Ⅰに出現する敵

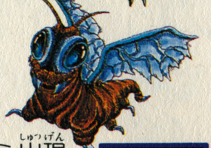
ブリンスタのどこかに、小ボスの部屋Ⅰが隠されている。部屋では7種類の敵が出現する。

●メム

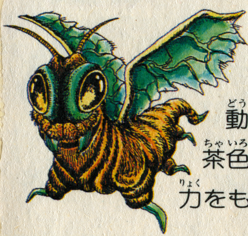


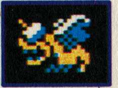


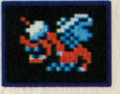
岩や壁を通りぬけることができる。集団でサムスにおそいかかってくるので注意。部屋の中ではいちばん弱い敵なので確実に倒そう。



●ギガ

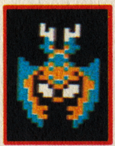




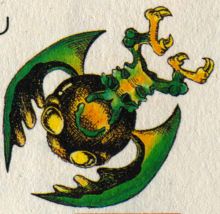


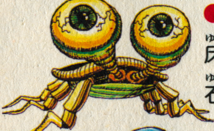
通風口から出現し、左右に飛んで移動する。2種類いて、茶色のものは2倍の攻撃力をもつ。

●スクリー



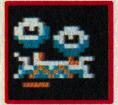
天井（てんじょう）から大羽（おおばね）をドリルがわりにして、サムスにおそいかかる。地面（じめん）を掘（ほ）るときの岩（いわ）のかけらに注意（ちゅうい）。

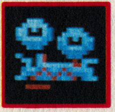


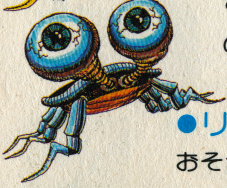


●ジーラ

床（ゆか）などにそって上下左右（じょうげさゆう）に進（すす）む。地下（ちか）に生息（せいそく）する軟体動物（なんたいどうぶつ）。青色（あおいろ）のほうが攻撃力（こうげきりょく）が強（つよ）い。

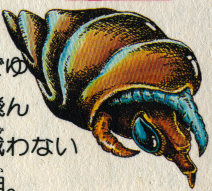


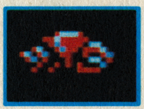




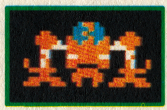
●リッパ

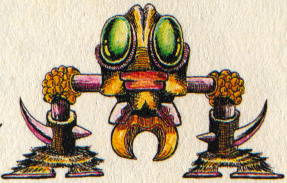
おそってはこないでゆっくりとまっすぐ飛（と）んでいるだけだが、戦（たたか）わないで逃（に）げたほうが賢明（けんめい）。





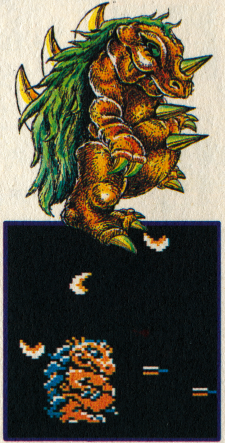
●サイドホッパー





2段ジャンプをしながら、サムスにおそいかかってくる強敵だ。小ボスの次に強い攻撃力をもつので注意しよう。ミサイルなら１発で倒すことができる。

●クレイド



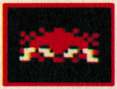
小ボスの部屋Ｉの主。腹から角を飛ばし、背中からもくるくる回る角を飛ばす。攻撃力は強く、やられるとかなりのエネルギーを奪われてしまうので注意。

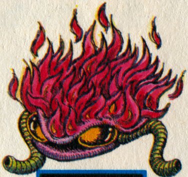
火

次はノルフェアの敵だ！

ノルフェアでは９種類の敵キャラが出現する。敵の特徴をつかめ！

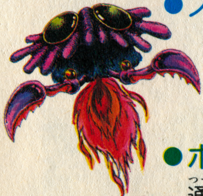
●メラ　集団で行動し岩や壁を通りぬける。ノーマルビーム１発で倒せる。この面で最も弱い。

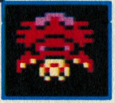




●スクウィプト

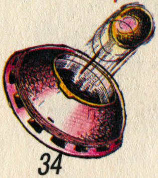
溶岩から飛びだしてふたたび溶岩の中に落ちる。ノーマルビームでは倒せない。

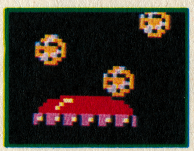




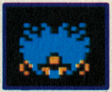
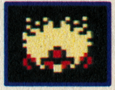
●ポリプ

通風口から吹き出てくる弱い敵。生命力を持たない毒性の溶岩だ。

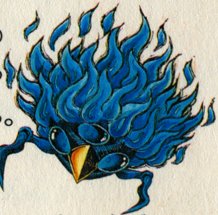
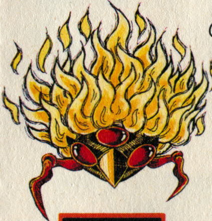




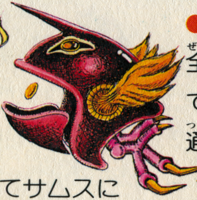
●ソーバ

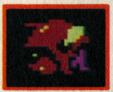
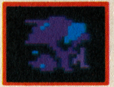
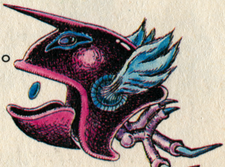
全身が鋭い耐熱性の毛でおおわれ、床や壁をはい回っている。ミサイル1発で倒せる。ノーマルビームなら青色のもので2発、黄色のもので4発当てないとならない。

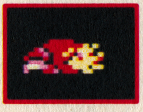
●ガメト

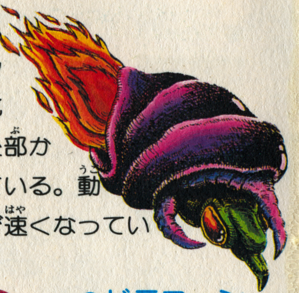


全身が超硬質の皮でおおわれている。通風口から飛び出してサムスにおそいかかってくる。赤色のものは、攻撃力が2倍になる。

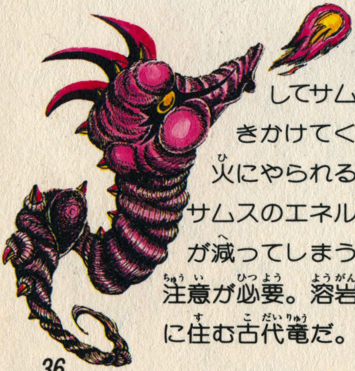




●リッパII



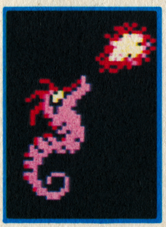


岩の面に出現するリッパがより進化したもの。後部から火を吹いて高速飛行している。動きや形は同じだが、速度が速くなっている。

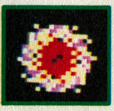


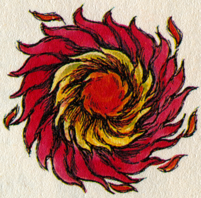
●ドラコーン

溶岩の中から顔を出してサムスに向かって火を吹きかけてくる。火にやられると、サムスのエネルギーが減ってしまうので注意が必要。溶岩の海に住む古代竜だ。

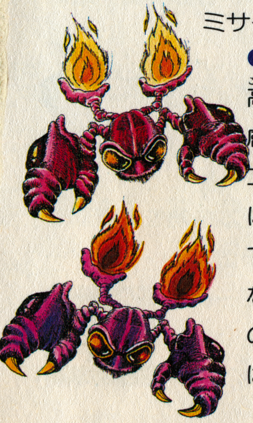


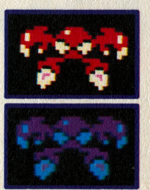
●マルテビオラ　壁に反射しながら飛び回っている単素生命体。かなりの強敵。反射しながら飛びはねるので倒しにくい。ノーマルビームだと苦しいのでパワーアップして戦おう。ミサイルなら１発で倒せる。





●ゲルーダ





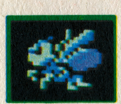
高熱を発する皮膚を持ち、体内エネルギーを外に放出することで飛び回る、かなりの強敵だ。とくに赤色のものは強いので要注意。この面では攻撃力が最も強い。

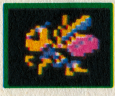
小ボス

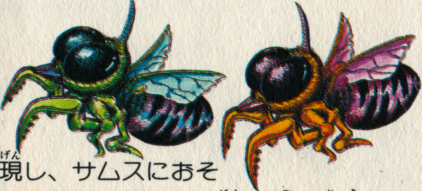
小ボスの部屋IIに出現する敵は

ノルフェアのどこかに、小ボスの部屋IIがあり、6種類のキャラが出現する。

●ゼボ　通風口から飛び出てくる。青色のものは1発、黄色のものは2発で倒せる。部屋の中ではいちばん弱い敵だぞ。

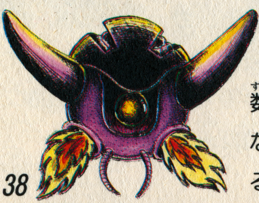


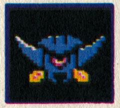


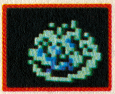


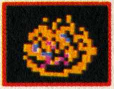
●ホルツ

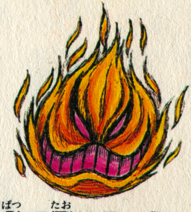
天井から出現し、サムスにおそいかかってまた天井に戻る。2本の角を武器にする装甲型ゲルーダ。ノーマルビーム数発、ミサイルなら1発で倒せる。



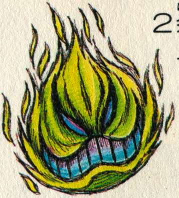


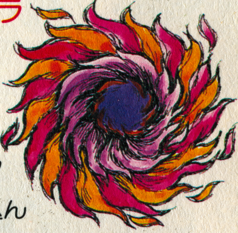




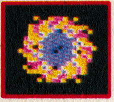


●ビオラ　飛ぶことができず、地面をはい回っている。マルテビオラの幼生。ノーマルビームで青色のものは２発、黄色のものは４発で倒せる。ミサイルならともに１発でＯＫ。

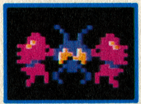


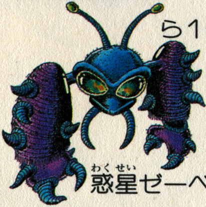


●マルテビオラ　火の面にも出現する。動きかたがすばやいので要注意。高温によって溶けた岩石に、マザーブレインが生命力を吹き込んだものと思われる。同じ部屋のホルツ、デスギーガと同じ攻撃力をもつ強敵なんだ。



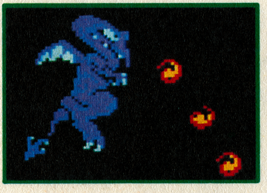
●デスギーガ ジャンプをくり返(かえ)しながら、サムスに向(む)かっておそいかかってくる。小(こ)ボスの次(つぎ)に、強(つよ)い攻撃力(こうげきりょく)をもつ。ノーマルビームで数発(すうはつ)、ミサイルなら１発(ぱつ)で倒(たお)すことができる。

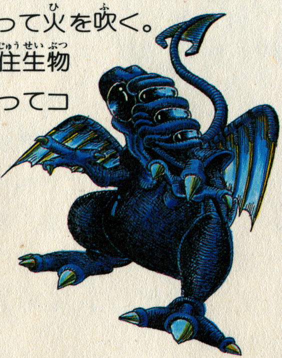




●リドリー

小(こ)ボスの部屋(へや)IIの主(ぬし)。空中(くうちゅう)に飛(と)び上(あ)がって火(ひ)を吹(ふ)く。惑星(わくせい)ゼーベスの先住生物(せんじゅうせいぶつ)で、マザーブレインによってコントロールされている。

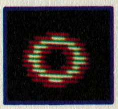


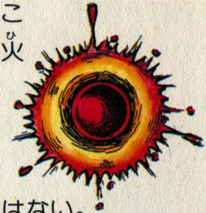


基地

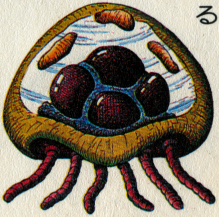
ツーリアンに出るのは強敵だ

未知の生命体メトロイドを退治して大ボスのマザーブレインを破壊しよう。





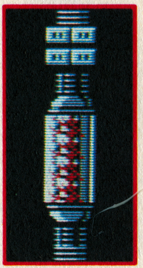
●リンカ 最終のこの面で突如吹き出す火の玉のようなもの。次々と吹き出してくるがそんなに強い攻撃力はない。

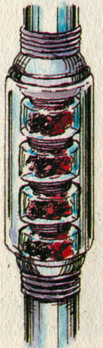


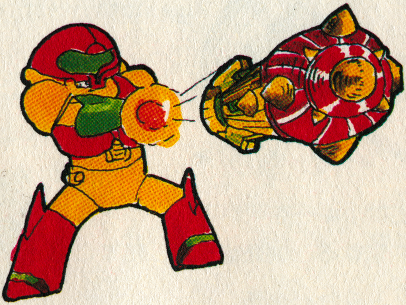
●メトロイド

惑星SR388星で発見された浮遊生命体。サムスの体にとりつき、エネルギーを吸い取る。ビームで攻撃すると後退するが、倒すことはできないのだ！

●ゼーベタイト　マザーブレインの生命維持をするために必要なエネルギー源。単なる生命維持装置で攻撃してこないが、破壊するためにはミサイルが絶対必要だし、１発だけでも倒せない。その他の武器は効かないので注意しよう。







●マザーブレイン

宇宙海賊の本拠地「要塞惑星ゼーベス」の中枢。メトロイドを増殖させて、宇宙征服を狙っている。ゼーベタイトがエネルギー源。巨大機械生命体といわれているが、その正体は誰も知らない。キミはマザーブレインを破壊し、メトロイドがこれ以上増殖するのを防ぐことができるか!?

マザーブレインを破壊すると…

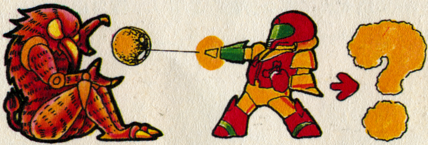
最後の敵マザーブレインを破壊すると、次の瞬間メッセージが表示され、何かが起こるぞ！　何が起こるかはまだ秘密だけど、ゲームはさらに続くんだ。

ゲーム攻略のカギはパワーアップアイテムを捜し出すことだ！

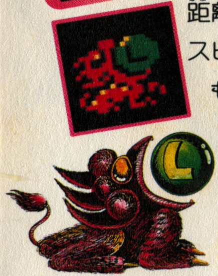
ゲームスタート時のサムスは、ノーマルビームしか持ってなく、攻撃力は弱い。パワーアップアイテムを捜して取り、サムスを強くしよう！

● パワーアップアイテムを出現させるには…

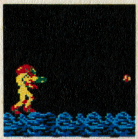
要塞ゼーベス内のどこかに、アイテムの部屋が隠されている。その部屋を捜し像の持つ水晶玉を撃つとパワーアップアイテムが出現するぞ。

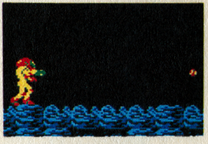


ロングビーム

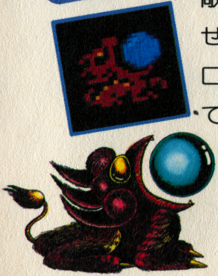


ビーム砲の射程距離が、長くなる。アイスビーム、波動ビームにも効く。敵を離れた位置から倒せる便利なアイテム。

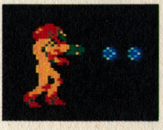




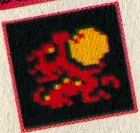
アイスビーム



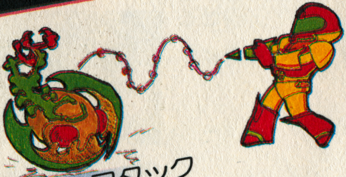
敵を一定時間凍らせることができる。ロングビームを取っていればロングアイスビームになる。波動ビームとの併用はできない。



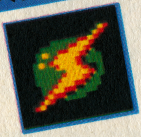
波動ビーム



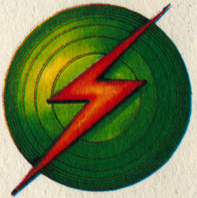
ビームが波うって飛ぶ。通常のビームより、攻撃力が増す。ロングビームを取っていればロング波動ビームになるぞ。



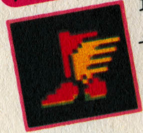
スクリューアタック



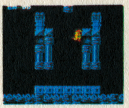
回転ジャンプをしながら敵を倒すことができるようになる強力なアイテムだ。この回転ジャンプ攻撃をしているあいだは、サムスの体がチカチカと点滅する。

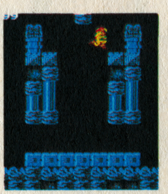


ハイジャンプ

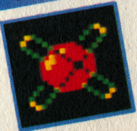


サムスのジャンプする能力が増して、通常の1.5倍の高さが飛べるようになる。高い壁を越えて新しい世界へ進めるぞ。絶対欲しいアイテムだ。

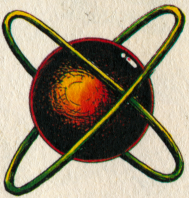




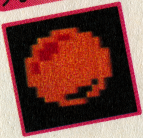
バリア

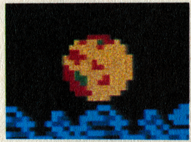


これを取ると、サムスの耐久力が増し、敵からダメージを受けたときのエネルギー消費量を、通常の半分に減らすことができる。強敵との戦いを有利に進めていくために必要だ。

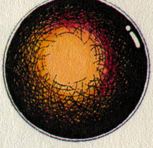


丸まり

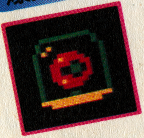




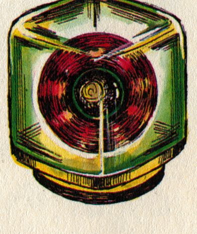
このアイテムを取ると、サムスの体は丸まって小さくなれる。狭い通路も通れるようになるので便利だ。サムスのエネルギーがなくなるまで有効だ。

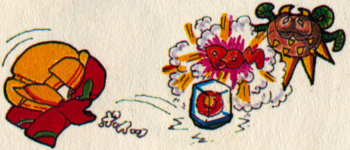


爆弾

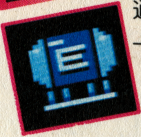


丸まった状態で爆弾を使える。Ⓑボタンで爆弾をセットして敵にダメージを与えることができる。

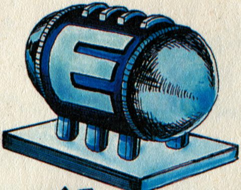




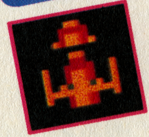
エネルギータンク



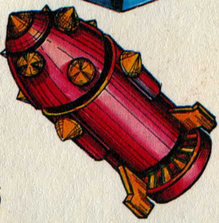
エネルギーを貯めていられる器。通常99までしか貯められないエネルギーが、タンク1個につき100増える。最大5個まで取れる。1つでも多く捜し出してサムスのエネルギーを増そう！

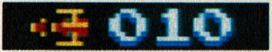


ミサイル



ミサイルを貯める器。1つ取ると、ミサイルが5個増える。弾は倒した敵から集め、最大255発まで持てる。SELECTボタンで選んでⒷボタンで発射。

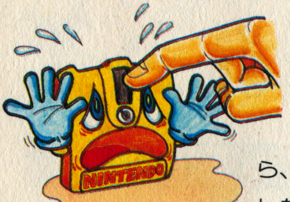




これだけは覚えておいてほしい注意事項

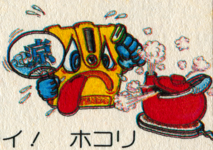
ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守って、こわさないようにしようね。

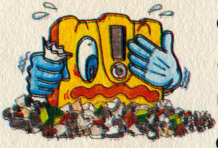
ディスクカードは大切に取り扱おう



●ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！　それから、そこを汚したり傷つけたりしないようにも気をつけよう。

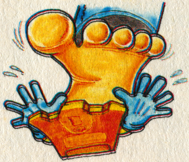
●湿気（しっけ）や暑（あつ）さにはとっても弱（よわ）い。風通（かぜとお）しのよい涼（すず）しい場所（ばしょ）に保管（ほかん）しよう。



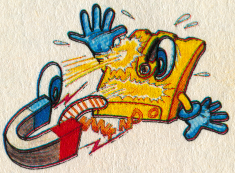


●ゴミゴミしたところは大（だい）キライ！　ホコリはディスクカードの大敵（たいてき）なのだ。

●磁石（じしゃく）を近（ちか）づけると、データが消（き）えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力（じりょく）があるから、近（ちか）づけないでね。



●踏（ふ）んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中（なか）に入（い）れておくように！



ディスクドライブの赤（あか）ランプがついている時（とき）、EJECT（イジェクト）ボタンや本体（ほんたい）のRESET（リセット）ボタン、電源（でんげん）スイッチに手（て）を触（ふ）れちゃダメ。ディスクシステムの説明書（せつめいしょ）もよく読（よ）もう！

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう１度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20〜40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持っていって、相談しよう。

DISK CARD メトロイド™

1986年8月15日　初版

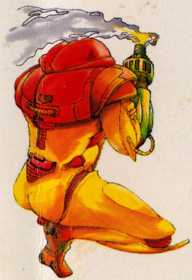
発行　任天堂株式会社
〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地

編集　株式会社徳間書店
〒105　東京都港区新橋4-10-1

印刷　大日本印刷株式会社

© 1986 Nintendo
© 1986 TOKUMA SHOTEN

禁無断転載



T4902370500417

メトロイド

任天堂

ソフト書き換え申し込みについて

- ●ゲームを書き換えたい場合は、お近くのディスクライター設置店へディスクカードをご持参ください。お近くに設置店がない場合は、当社でも書き換えを致します。
- ●希望するゲーム名と必要事項を記入していただき、表示金額分の郵便切手と、お持ちのディスクカードを同封の上、申し込み書と共に、下記へお送りください。

☆なお、郵送の場合は、170円分の切手を貼ってください。

※ディスクカードは必ずカードジャケット・カードケースに入れてお送りください。

■費用／①ゼルダの伝説　②謎の村雨城　⑪メトロイド
各500円(書換料)＋100円(解説本)＝６００円
③ベースボール　④テニス　⑤ゴルフ　⑥サッカー
⑦麻雀　⑧スーパーマリオブラザーズ
⑨スーパーマリオブラザーズ2　⑩バレーボール
各500円(書換料)取扱説明書つき＝５００円
※返信用送料は必要ありません。

■送り先／〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂㈱本社　ディスクカード係 宛

キリトリ線

申し込み書

書き換え希望ソフト	③⑦ ④⑧ ⑤⑨ ⑥⑩	A面	
		B面	
	① ② ⑪	※ 両面	

※①、②はA・B両面で1ソフトとなります。

郵便切手□円分とディスクカード同封の上、申し込みます。

ご住所	□□□-□□		
ふりがな		年令	才
お名前			
TEL			

FMC-86723